

项目开发计划

目录

一. 引言	4
1.1 编写目的	4
1.2 项目概况	4
1.3 定义.....	4
1.4 参考资料	5
二. 项目概述	6
2.1 工作内容	6
2.2 主要参加人员	7
2.3 产品.....	7
2.3.1 程序.....	7
2.3.2 文件.....	7
2.3.3 服务.....	7
2.3.4 非移交的产品	8
2.4 验收标准	8
2.5 完成项目的最迟期限.....	9
三. 实施计划	9
3.1 工作任务的分解与人员分工	9
3.1.1 角色总体分工：	9
3.1.2 细节分工.....	10
3.2 接口人员	10
3.3 进度	11

四. 支持条件	11
4.1 计算机系统支持.....	11
4.2 需由用户承担的工作.....	11
五. 专题计划要点.....	12

一. 引言

1.1 编写目的

编写项目开发计划书旨在通过对开发过程中各人员所负责的工作、项目团队组织结构、开发进度、项目内外所需的软硬件环境条件、经济预算以及风险对策等作出的安排，团队成员更好地了解项目情况，更加明确自己的责任，按时完成任务，从而保证项目工作井然有序地进行，保证项目团队按时保质地完成项目目标。同时该计划书也作为项目管理员管理和控制的依据。本项目开发计划书面向项目的所有成员及指导老师。

1.2 项目概况

近年来，随着生活水平的不断提高，居民的投资理财意识，需求也在不断增加。然而，在面对如此众多的普通群体时，作为传统金融业重要组成部分的银行却显得有些力不从心。

在针对银行推出的理财产品方面，对于银行而言，仍旧存在宣传推广渠道欠缺，客户评估和对接成本高，理财产品签署过程复杂缺乏灵活性，难以发展新的理财产品客户，难以发挥出银行理财产品优势等诸多问题；对于客户而言，信息过载，信息分散与信息不对称等问题同时存在，用户与信息的匹配效率低下，理财产品购置的时间成本高，普通用户无法建立一个较为完善的产品对比参考模型。这一方面削弱了银行理财产品业务的发展，另一方面使得非银行体系的第三方理财产品如余额宝，理财通受到普通群体的青睐。银行理财产品业务虽然在近几年的理财热潮中获得了一定的发展，但结合银行在传统金融业中的地位来看，其发展速度仍旧需要得到提高。而正是基于这样的背景和复杂问题，“赢行家”应运而生。

赢行家是一个将各银行理财产品“分析--推荐--购买”流程一体化，高效化，互联网化，协助个体投资者进行合理理财的综合性平台。它采用主流的客户风险承受能力和风险偏好评估体系，同时借助成熟的 VaR 模型衡量理财产品的市场风险，在此基础上进行客户与产品的匹配对接，进而通过线上预约与线上交易相结合的方式实现“分析--推荐--购买”流程一体化，高效化，互联网化。与同类 APP

相比，“赢行家”具有以下几个特点：

- 1) 各银行理财产品信息全面呈现，实时更新相关数据；
- 2) 灵活高效的线上用户评估和理财产品推荐；
- 3) 首次购买的 O2O 预约购买机制与二次购买的线上实时交易相结合；
- 4) 与银行，用户之间多方获利的合作模式与对接机制；

我们充分利用了 PEST，SWOT 和 VIRO 分析模型，对“赢行家”所处的宏观环境，行业和自身的优劣势进行了深入的分析，并据此得出了“赢行家”具有较大的发展空间和潜力，在未来有机会成为高商业价值公司的结论。为此我们结合团队，市场等多方面因素，提出了三步走的发展战略规划，并对项目未来的财务状况进行了合理的预计

1.3 定义

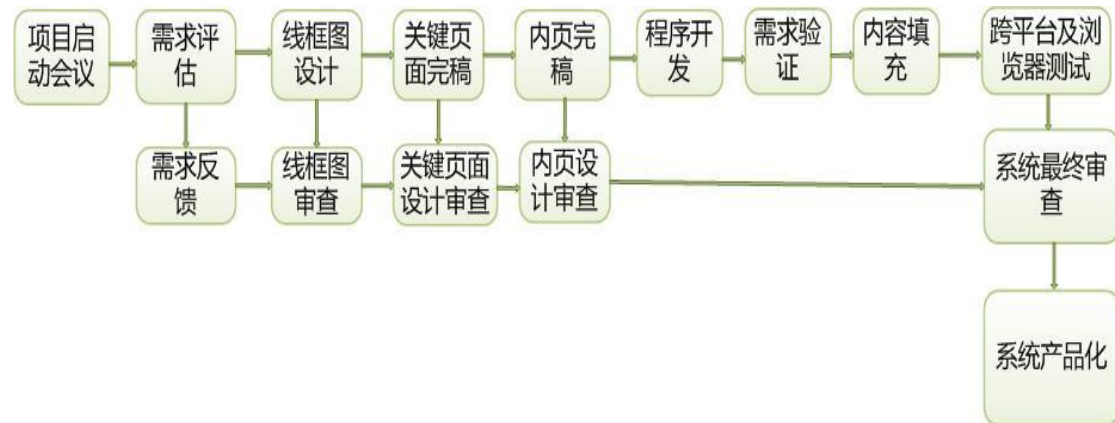
无

1.4 参考资料

1. “赢行家”个性化社交理财平台软件需求说明 来源：中山大学 Crazyfish 团队
2. 文档撰写的参考：计算机软件产品开发文件编制指南 （GB 8567-88）；
HB 6465-1990 软件文档编制规范
3. 《软件工程—实践者的研究方法》（第六版）Roger S. Pressman 著，郑人杰、马素霞、白晓颖等译，机械工业出版社

二. 项目概述

2.1 工作内容



1)项目可行性研究：确定该系统的开发目标和总要求，进行可行性分析选择方案分析、投资-收益分析，撰写可行性研究报告。

2)项目开发计划：统一项目开发的背景及目标的理解，明确开发的起讫时间、人员所分配的任务工作，规范项目开发过程，利用工作流程图等辅助工具制订开发计划。

3)需求分析：使用面向对象的方法（UML）系统地对项目需求进行分析，确定该目标系统的各项功能、性能需求和设计约束等方面，通过对应用问题及其环境的理解与分析，为问题设计的信息、功能及系统行为建模，并编写需求规格说明书。

4)线框图设计：线框图通俗来讲就是网站框架的草图，是网站设计师根据网页设计标准将客户需求图形化的一种展现形式。通过线框图的设计，网站的信息、结构、内容、功能等表现行为有个良好的接口，更好地服务于项目的沟通和讨论。

5)关键页面完稿：在线框图的基础上，明确程序各个主要部件之间的关系，对网站中登陆页即首页等页面进行设计和代码实现

6)内页完稿：对该系统的结构、模块的划分、功能的分配以及处理流程作进一步描述，实现除首页外的其他页面。

7)程序开发：完成所有页面的编码、编译和排错调试得到无语法错的程序代码。

8)需求验证：验证所完成页面是否实现需求反馈需要的功能。

9)内容填充：根据项目目标对部分已完成的页面进行图片和资料填充。

10)跨平台及浏览器测试：通过测试保证在不同平台和不同浏览器也能实现系统的正常

运行。

11)**系统最终审查**: 对系统规格说明、系统设计和编码的最后评审, 目的是为了发现系统设计和实现过程中的疏忽所造成的任何错误。运行程序, 发现并排除系统中的潜伏错误, 记录成系统测试分析报告。

12)**系统产品化**: 为项目生成的系统编写用户使用手册和操作手册、帮助文档。

2.2 主要参加人员

林子博、庄清惠、张双涛、林得堡

2.3 产品

2.3.1 程序

移交给用户的程序的名称: 赢行家

所用的编程语言: Java, js

所用的开发工具: Ecilpse, Android Studio, Apache, MySQL

2.3.2 文件

1) **用户手册**: 介绍了软件的主要功能与性能, 对运行环境做出要求, 并描述了软件的安装及具体操作使用、出错处理等。

2) **系统维护手册**: 主要包括软件系统说明、程序模块说明、操作环境、支持系统的说明、维护过程的说明, 便于系统的维护。

2.3.3 服务

本项目小组将会在系统交付后的半年内跟踪本系统的用户的使用情况, 对用户提出的错误, 进行修复维护, 并提供必要的技术支持。

期限过后, 若无发现任何软件使用的错误, 交由本系统的用户指定的系统管理人员来维护。

2.3.4 非移交的产品

- (1) **项目开发计划**: 描述项目开发的背景及目标、起讫时间、开发人员、开发过程规范和计划进度。
- (2) **可行性研究报告**: 分析并报告项目经济、技术、法律的可行性及开发方案的选择。
- (3) **需求分析说明书**: 软件系统在功能、行为、性能、设计约束等方面的信息, 作为以后软件交付验收的依据。
- (4) **数据要求说明书**: 描述输入输出数据的, 对数据的要求、范围、预处理等的采集。
- (5) **数据库设计说明书**: 详细规定了数据库的设计, 包括数据表的概念结构设计、逻辑结构设计和物理结构设计。
- (6) **概要设计说明书**: 说明该软件的大概的设计的文档。
- (7) **详细设计说明书**: 将软件 and 数据的描述进一步精化成软件的算法表示和数据结构, 规定各系统层次中每一个模块的设计细节。
- (8) **测试计划**: 制定为测试程序每一个模块及整个系统而设计的数据与测试工具, 并提供测试的期望结果和准测尺度。
- (9) **测试分析报告**: 记录测试的结果及发现, 分析系统功能的实现、缺陷与限制, 并提出修改建议和评价。
- (10) **项目开发总结报告**: 综合描述项目产出的系统的主要功能和性能、程序的运行基本流程, 总述开发的进度及费用, 提出项目开发各方面的评价及总结经验教训。
- (11) **软件问题报告**: 指出软件问题的登记情况, 如日期、发现人、状态、问题所属模块等, 为软件修改提供准备文档。
- (12) **源程序**: 软件开发过程中的全部代码以及注释。

2.4 验收标准

最后在交付客户之前进行小组内评审, 代码编写符合 **HB6465** 标准, 与文档说明保持一致, 代码书写风格统一, 确定代码能够实现客户在《需求说明书》中阐述的功能、性能等需求, 有效地控制不同用户的访问权限, 达到客户所需的安全性要求, 并将出错率减至最低, 防止出现下列错误: 由于软件缺陷造成丢失数据, 不符合设计要求, 响应时间太长无法接受等问题。

对于在项目开发过程中生成的各类文档，按照《计算机软件产品开发文件编制指南》（GB8567-88）的标准来评定及验收。

2.5 完成项目的最迟期限

按计划，本项目最迟将于2016年9月中旬完成。开发人员保留对开发时间进度进行局部调整的权利。

三. 实施计划

3.1 工作任务的分解与人员分工

3.1.1 角色总体分工：

项目经理：负责总体规划，制定项目开发计划，组织协调组内成员工作，管理项目开发过程，会议召开，分配成员任务工作，与客户保持联系，编写项目开发计划和项目总结报告，监督和跟踪 SDP，组织文档评审和项目估算。

质量管理员及开发高级工程师：组织处理项目内部不能解决的不一致问题，定期报告检查情况，负责策划软件质量保证活动，检验软件产品或活动对可用的标准，需求和规则的遵守程度，发现偏差组织制定纠正、预防措施并监督更正，保证开发工作进度。

数据库管理员以及测试员：负责数据库设计系统存储方案，登记数据库的用户，维护数据库的安全性，控制和监控用户对数据库的存取访问，制定数据库备份计划，灾难出现时对数据库信息进行恢复，依据系统测试计划模板来制定测试计划，执行测试计划，并进行系统测试和记录测试发现的缺陷，提供测试报告。

会议记录员以及文档管理员：整理会议记录并负责保存并管理各项评审记录与项目相关的技术文档、标准和规程，审批文档的最后修改，记录修改时间，并定时向项目经理报告情况。文档管理员以及组员，负责参与文档编写，文档修改以及讨论软件的设计各图表的制作。

团队开发贡献表：

角 色	主要职责	负责模块	人员	贡献度
项目经理 PM	<ul style="list-style-type: none"> ■ 项目全面负责 ■ 项目设计 ■ 主要框架/模块编写 ■ 项目进度控制 ■ 项目架构设计 	<ul style="list-style-type: none"> ■ App 应用端 “我的”模块 	林子博	30%
产品经理 PT	<ul style="list-style-type: none"> ■ 定义需求 ■ 产品监督 ■ 结果验证（测试） ■ 用户文档 ■ 项目架构设计 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 服务器后台 模块开发 	庄清惠	30%
程序员 DEV	<ul style="list-style-type: none"> ■ 代码编写 ■ 软件需求规格说明书 	<ul style="list-style-type: none"> ■ App 应用端 “推荐”模块 	张双涛	20%
程序员 DEV	<ul style="list-style-type: none"> ■ 代码编写 ■ 项目开发计划文档 ■ 软件设计文档 	<ul style="list-style-type: none"> ■ App 应用端 “资讯”模块 和“更多”模块 	林得堡	20%

3.1.2 细节分工

项目管理（PM）： 林子博

文档管理（PDM）： 林子博

系统架构： 林子博 庄清惠

需求分析： 林子博 庄清惠

程序开发： 林子博 庄清惠 张双涛 林得堡

内容填充： 张双涛

代码测试： 林子博

3.2 接口人员

负责本项目与用户的接口人员： 庄清惠

负责本项目组与其他项目小组的接口人员： 林子博 庄清惠

负责本项目组内部成员的接口人员： 林子博

3.3 进度

项目进度	
1. 确定选题 4.1 ~4.20	组建团队，Brainstorm
2. 项目调研 4.21-4.29	针对项目开发市场调研，对市场现状、应用前景进行深入分析 针对《需求报告》进行实地调研
3. 设计项目 4.29-5.9	设计项目功能及用户管理层交互 编写软件主题代码，测试软件开发环境 设计 Logo，完成基本界面设计
4. 全面施工 5.9-6.20	细化项目各项功能，结合金融知识进行市场分析并对功能进行实时更新 编写软件后台性能，并完成前台用户交互界面 完成软件所有界面设计，设计文档界面
5. 冲刺阶段 6.20-6.24	优化软件课可扩展性，增强使用性能 整理编写文档，完成《用户手册》、《设计文档》，准备 PPT 等展示材料

四. 支持条件

4.1 计算机系统支持

Android 4.2 及其以上，MySQL, Eclipse, Android studio, 服务器(Apache)

4.2 需由用户承担的工作

向本项目开发小组详细提供关于系统的功能、性能、设计约束等方面的需求信息。

五. 专题计划要点

开发人员培训计划：由本项目开发小组组长举行的开发内容知识讲座。

需求收集会议：确认问题，为解决方案的要素提供建议，协商不同的方法，以及说明初步的解决方案需求集合。

测试计划：需要客户提供公司运用软件工作的虚拟数据，以便应用程序的测试运行，分析排错。

用户培训计划：由本项目开发小组指定的专员给用户在安装及操作上作全面的介绍。